

REGISTRA ESTE JUEGO

CON CODEMASTERS Y

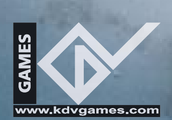
DESCÁRGATE GRATIS

[DIAGRAMA DE TECNOLOGÍAS]

También podrás suscribirte a nuestro boletín, que te trae las noticias y descargas más recientes, ¡y entrar en nuestros foros!

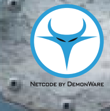
Regístrate en

HTTP://ES.CODEMASTERS.COM/REGISTER



PMAELCDSP05 5024866324389

CÓDIGO DE ACCESO DEMONWARE ↘



>_MAELSTROM

UNIDAD DE DATOS

Codemasters

Precaución

• Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. Evite rayarlo. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa ni a una humedad excesiva. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Advertencia sobre epilepsia

LÉALA ANTES DE UTILIZAR SU ORDENADOR

Un porcentaje muy pequeño de personas podría sufrir ataques epilépticos al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes. La exposición a determinadas formas o fondos en la pantalla de un televisor o al utilizar videojuegos, puede provocar un ataque epiléptico a esas personas. Determinadas circunstancias pueden dar lugar a síntomas de epilepsia que no habían sido detectados, incluso en personas que nunca han sufrido ataques de este tipo. Si usted, o cualquier otro miembro de su familia, sufre de epilepsia, consulte a su médico antes de jugar. Si experimenta cualquiera de los síntomas siguientes: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras está jugando a un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE el juego y consulte a su médico antes de reanudarlo.

Aviso sobre la piratería

Este juego de Codemasters está protegido por el sistema de protección FADETM en StarForce®.
Si adquieres una copia ilegal podrás jugar... pero no por mucho tiempo.
Mientras la usas, la jugabilidad de la copia pirata se va degradando hasta convertirse en poco más que una demo.
Asegúrate de que esto no te pasa.
Adquiere sólo software original en establecimientos autorizados.
La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece
que haya comprado software original y le informa:
1- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
2- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece
dicho código, incluidas penas de cárcel.
3- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola
e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
4- La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España,
dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
5- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal, no dude en ponerse en contacto con la
FAP en el teléfono 91 522 46 45 o a través del correo electrónico en la siguiente dirección: abog0042@tsai.es

000/000.00d

MENÚ DE DATOS

[INSTALACIÓN]

Coloca el disco de Maelstrom en la unidad de DVD y cierra la bandeja. Espera unos segundos para que el lector se active. Si tienes habilitada la función de reproducción automática, se iniciará la instalación de Maelstrom. De lo contrario, tendrás que ir al menú Inicio y seleccionar Ejecutar. Escribe «D:\setup» (sustituye la D por la letra de la unidad donde has colocado el disco) y presiona la tecla ENTRAR.

Una vez iniciado el programa de instalación, sigue las instrucciones que aparecen en pantalla hasta terminar el proceso. Para ejecutar Maelstrom, el equipo debe contar con DirectX 9.0c, que podrás instalar durante este mismo proceso.

Mientras instalas el juego, también se te dará la opción de registrarlo a través de Internet, aunque este paso no es obligatorio. Puedes realizar el registro en cualquier otro momento desde **http://es.codemasters.com/register**

Si tu conexión a Internet se realiza a través de una línea telefónica que no está configurada para activarse de forma automática, es posible que tengas que establecer la conexión antes de iniciar la instalación si quieres realizar el registro.

Antes de comenzar la instalación, se recomienda cerrar todos los programas, excepto los que son necesarios para la conexión a Internet.

[EL CONTEXTO]

General

Al nacer el siglo XXI, la civilización se hallaba en una encrucijada. Las nuevas tecnologías ampliaban las fronteras del conocimiento humano, al tiempo que la ciencia y la medicina avanzaban para dilatar la esperanza de vida y erradicar las enfermedades. No obstante, el mundo también aquejaba la guerra y las atrocidades sufridas, y luchaba por aplacar las injusticias del hombre y la ira de la propia naturaleza. Eran tiempos de esperanza y de temores y, aunque nadie podía saberlo, componían la calma que precede a la tempestad. En menos de una generación, la Tierra se convertiría en un yermo páramo que se disputarían los supervivientes de catástrofes y guerras.

Con el derrumbe de la sociedad, la Tierra cambió para siempre. Se esfumaron las antiguas rivalidades y divisiones, acompañadas de los símbolos de la civilización y el orden social. Este planeta en ruinas quedó sumido en la desesperación, la inclemencia y la brutalidad. En el transcurso de 50 años, la Tierra pasó de ver ante sí un desafiante futuro a convertirse en un mundo al borde de la extinción. Para dar nombre a esta época reinada por el caos, los supervivientes rescataron un antiguo vocablo de un idioma olvidado que designaba una tormenta tan terrible que podía partir el mundo en dos. La llamaron el «Maelstrom».

Los Remanentes

Las gentes que se denominaron a sí mismos «Remanentes» no respondieron a ningún grito de guerra ni a la llamada de ningún líder. Se trataba de los soldados y ciudadanos —médicos y policías, hombres y mujeres— cuyas vidas habían estado al borde del abismo por culpa de un mundo indiferente, cuyos destinos habían sido moneda de cambio para gobiernos con poca visión de futuro y conglomerados empresariales despiadados.

Cuando el Maelstrom sacudió el mundo, éstas fueron las gentes que se alzaron en armas empujadas por la rabia de los abusos sufridos hasta quedar arrinconadas y sin el más mínimo atisbo de libertad. En esos tiempos sombríos, trataron de hallar un líder que les guiara, aunque sería el líder quien les encontrara a ellos. Se contaban historias de un californiano, un guerrero, con la fuerza y la visión de futuro necesarias para hacer renacer la libertad de entre las cenizas del Apocalipsis. Dejando atrás viejas rencillas, la gente acudió en busca de consejo: maleantes y supervivientes de todos los rincones, antiguos soldados y aquéllos cuyo valor había despertado hacía poco. Al llegar, encontraron a James Buchanan esperándolos. Este antiguo oficial de la marina estadounidense y sus compañeros —Marcus O'Neil, un antiguo jefe de equipo SEAL, y Sasha Antonova, una despiadada mafiosa rehabilitada— estaban decididos a iniciar la reconstrucción y defender sus creaciones. Buchanan daba a todos la oportunidad de empezar de cero y la propia Antonova era buena prueba de que el Maelstrom había hecho borrón y cuenta nueva con todo el mundo. También fue Buchanan el primero en utilizar la palabra «remanentes» para describirlos.

Aunque se los podría considerar unos desvalidos en este mundo postapocalíptico, son flexibles, rápidos y mortíferos si atacan en grandes grupos. Gracias a su astucia y su capacidad, logran engañar a sus enemigos y rodearlos, pero carecen de la fuerza bruta y la superioridad técnica de la Ascensión, y de la voraz ferocidad de los alienígenas.

La Ascensión

La facción que se autodenomina «la Ascensión» proviene de una corporación multinacional gigantesca llamada Industrias Ascensión (I.A.). Esta empresa, que nació de la soberbia mente del multimillonario Arlan Khan, comenzó en el mar de las corporaciones como un tiburón ágil y letal que lanzaba ofertas de compra hostiles y dejaba a las demás empresas hechas jirones a su paso. En la época que precedió al Maelstrom, Industrias Ascensión contrató a los genios tecnológicos y científicos más prominentes de la Tierra con la intención de ponerse a la vanguardia del desarrollo humano, aunque a esta organización, al igual que a Arlan Khan, no le quitaban el sueño las naderías morales ni cuestiones como la ética. De hecho, esta actitud fría y calculadora de la facción se extiende a todos los niveles de la organización.

La ideología de la Ascensión se basa en la absoluta certeza de que son, sin lugar a dudas, los más preparados para decidir el destino de la humanidad y, por influencia de Khan, creen firmemente en su superioridad frente a los vulgares humanos de la plebe. Quienes no pertenecen a la facción pero aceptan la lógica de esta afirmación se convierten en miembros de la Nueva Orden de la Ascensión. Aquellos que se resisten, en cambio, son a todas luces inferiores y deben ser exterminados para eliminar sus genes del mundo por el bien de la raza.

La gran baza de la Ascensión es su arsenal de maquinaria de alta tecnología, desde exoesqueletos mecánicos que otorgan a una persona la potencia de fuego de todo un escuadrón hasta los vehículos de combate «mecamórficos», que pueden cambiar de configuración según la situación. Sin embargo y a pesar de tratarse de una facción de mentes brillantes, la Ascensión peca de cierto carácter retrógrado y carece de la flexibilidad espontánea y la naturaleza ingeniosa de los Remanentes. Además, si bien poseen unas armas tan potentes como las de los alienígenas, están carentes de la naturaleza ágil de los invasores.

Los alienígenas

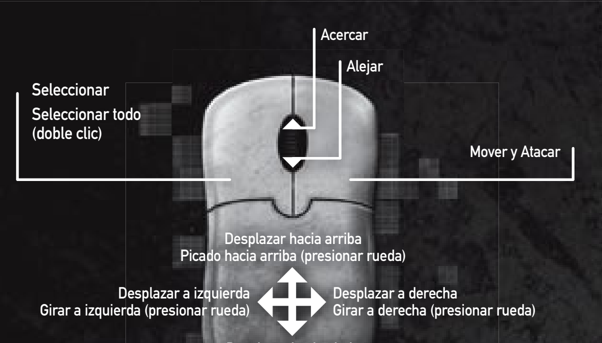
Estos extraterrestres, que dicen llamarse «haigenti», ya vivían como civilización muchos miles de años antes de que la humanidad hubiera desarrollado sus lenguajes y culturas. Su mundo orbita alrededor de la estrella que nosotros conocemos como Próxima Centauri y, en muchos sentidos, el desarrollo de la sociedad haigenti es análogo al de la humana: también ellos alcanzaron un estado de superioridad tecnológica a costa de sufrir un desastre ecológico que destrozó su planeta natal. Con mucho esfuerzo, los alienígenas cambiaron para basar su civilización en la biotecnología con la esperanza de modificar el curso de los acontecimientos, pero ya era demasiado tarde. Al estar su planeta condenado a una muerte lenta, los haigenti pusieron en marcha otro proyecto de dimensiones gigantescas para salvar la especie: encontrar otro planeta donde empezar de cero.

Los haigenti se mueven por un único deseo, el de sobrevivir. No tienen hogar al que volver ni ningún otro destino. De hecho, su patria es una insignificante mancha tóxica visible en el cielo nocturno, así que en la Tierra librarán su última batalla. La retirada no es viable: si no conquistan este planeta, toda su civilización desaparecerá. Estos extraterrestres no sienten remordimiento alguno ante la idea de exterminar a los seres inteligentes de la Tierra, ya que no los consideran sus semejantes en absoluto. Para ellos, son tan solo insectos, una plaga que deben erradicar del planeta antes de hacer de él su hogar. La tecnología haigenti tiene una base orgánica, no de frío metal, plástico y electrónica. Toda su artesanía, armas e incluso los sistemas más básicos se basan en la bioingeniería: crían seres gigantescos para el combate y usan esporas fúngicas para hacer crecer edificios y transformar el paisaje del planeta según sus necesidades.

Su biotecnología les confiere tanta adaptabilidad que pueden introducirse en el ecosistema de la Tierra, pero la tecnología de la Ascensión y el ingenio de los Remanentes pueden superar a sus bestias orgánicas. Además, su arrogancia y su incapacidad para reconocer en los humanos una amenaza importante ciegan a los haigenti ante los peligros de invadir un planeta ya ocupado. No obstante, la agudeza visual de estos alienígenas les confiere cierta ventaja por las noches.

[CONTROLES]
Y USO DEL TECLADO

Controles con el ratón y uso de la cámara:



Desplazar hacia arriba	↑
Desplazar a izquierda	←
Desplazar a derecha	→
Desplazar hacia abajo	↓

Picado hacia arriba	8
Girar a la izquierda	4
Alejar	-
Acercar	+
Girar a derecha	6
Picado hacia abajo	2

Atacar	X

Otros:

Pausa	§ º \
Captura de pantalla	F11
Mostrar y ocultar opciones	Esc
Mostrar y ocultar objetivos	O
Conversar con todos (multijugador)	^ ` [
Conversar con equipo (multijugador)	* +]
Asignar grupo	Ctrl + [número]
Patrullar	P
Cola de creación máxima	⇧ + Clic izquierdo
Activar y desactivar el control directo	Fin
Entrar y salir de vehículo en CD	Inicio
Adelante (modo CD)	W
Atrás (modo CD)	S
Izquierda (modo CD)	A
Derecha (modo CD)	D
Planear a izquierda (modo CD)	Q
Planear a derecha (modo CD)	E
Disparar arma principal (modo CD)	Clic izquierdo
Seleccionar habilidad especial (modo CD)	Girar rueda
Usar habilidad especial (modo CD)	Clic secundario

[LA PANTALLA DEL JUEGO]



1 2 3 **Recursos**
Cada facción cuenta con tres tipos de recursos que puede recoger y utilizar. Aquí se muestra la cantidad total actual de cada uno de ellos. Para obtener más información, consulta el apartado «Producción y uso de recursos».

4 **Unidades creadas y máximo de unidades**

5 **Objetivos de la misión**
Haz clic aquí para desplegar una lista de los objetivos actuales.

6 **Menú de pausa**

7 **Reloj de la misión**

8 **Héroes**
Todos los héroes que hayas reunido aparecerán aquí, donde verás su vitalidad en verde y su resistencia en azul. El número indica el nivel de experiencia actual del personaje.

9 **Minimapa**
Vista aérea del nivel que te indica la ubicación de tus unidades y construcciones en el mapa. Los depósitos de agua disponibles aparecen como cuadrados blancos y los ocupados, en verde. Los complejos supervivientes se muestran en gris.

El ángulo de cámara actual se delimita con líneas blancas divergentes, que se separan en la dirección hacia la que estás mirando.

10 **Construcciones**
Al seleccionar una construcción, aparecerán sus barras de vitalidad y resistencia. Además, los daños se podrán ver en la construcción en sí.

11 **Unidades**
Si detienes el cursor sobre la unidad, verás su vitalidad y resistencia.

12 **Barra de estado**
Cuando seleccionas una unidad o construcción, la información relativa a éstas se muestra aquí.

13 **Panel de control**
Si seleccionas una construcción o unidad, aparecen aquí todas las funciones disponibles (investigación, producción, armas...). Haz clic en cualquier icono para activar esa función.

14 **Constructor automático (sólo en batallas y multijugador)**
Si lo activas, la construcción de la base se gestionará de forma automática. Puedes desactivarlo en cualquier momento. Esta función podría resultar especialmente útil mientras exploras en el modo de control directo.

15 **Control directo (CD)**
Con esto activas el modo de control directo si tienes un héroe seleccionado.

16 **Minimapa fijo o rotativo**
Establece si el mapa quedará orientado hacia el norte o si cambiará en función de la cámara.



[PANEL DE CONTROL]



1 Ataque específico. Obliga a las unidades a disparar hacia un objetivo determinado.

2 Patrullar. Establece una ruta de patrulla para las unidades.

3 Velocidad de unidades. En el modo Correr, las unidades se mueven más rápido, pero consumen agua.

4 Crear o deshacer batallón. Agrupa a las unidades seleccionadas en un mismo batallón.

5 Desmantelar, liquidar o descomponer. Con esto vendes una unidad o construcción con el fin de dejar espacio para otras o recuperar recursos.

6 Levantar la construcción principal de la facción. Sólo puede hacerlo el líder.

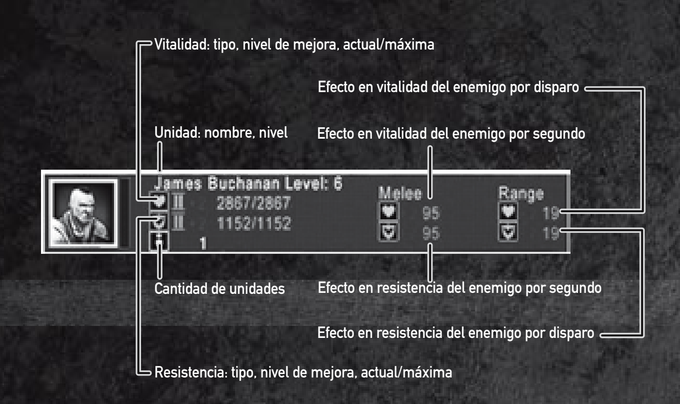
7 Modo de ataque. Permite alternar entre Agresivo (persigue al enemigo hasta matarlo), Defensivo (contraatacará si el enemigo se acerca) y No atacar.

8 Tipo de arma. Permite alternar entre Todas las armas, Armas a distancia y Cuerpo a cuerpo.

9-15 Elige mejoras (que aparecen conforme las unidades obtienen experiencia), transforma las unidades (sólo Ascensión) o llama a los héroes secundarios disponibles (sólo héroe principal).

16 Cancelar. Anula cualquier habilidad o acción activa en la unidad seleccionada.

[PANEL DE DATOS DE LA UNIDAD]



[HÉROES]

Las distintas facciones están lideradas por héroes, que cuentan con la ventaja que les proporcionan sus habilidades y armas especiales. Al entrar en combate, los héroes ganan una experiencia que les servirá para adquirir habilidades nuevas.

Todos los héroes disponen de una habilidad innata que hace que quienes están cerca mejoren en combate. Las unidades aliadas afectadas estarán rodeadas de un aura de color.

Asimismo, todos los héroes pueden solicitar la ayuda de los héroes secundarios, que también cuentan con habilidades únicas, si se ven apurados.

Remanentes:

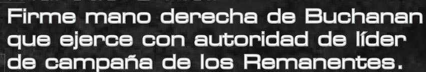


James Buchanan

Líder de pelo entrecano de la variopinta facción rebelde conocida como los Remanentes.

Buchanan se distinguió en el servicio con los SEAL en dos destinos y tomó parte en operaciones clandestinas de las Fuerzas Especiales por todo el mundo. Su escalada fue rápida, aunque también lo fueron los comentarios sobre su estilo directo y su temperamento impetuoso. Los objetivos de Buchanan se pueden resumir en una sola palabra: libertad. Su rencor hacia las personas como Arlan Khan y el dominio que éstas ejercen sobre la humanidad le hace hervir la sangre.

Entre sus habilidades especiales se incluyen una bomba de detonación a distancia y la solicitud de refuerzos.



Marcus O'Neil

Firme mano derecha de Buchanan que ejerce con autoridad de líder de campaña de los Remanentes.

Cuando se desató el Maelstrom, O'Neil aceptó la invitación de Buchanan y acudió a su lado de buen grado. Para sobrevivir, la gente necesitaría un líder y Marcus estaba seguro de que su antiguo capitán era la persona indicada. O'Neil es una persona en la que se puede confiar sin reservas y que sacrificaría cualquier cosa en pro de la causa de los Remanentes, incluida su propia vida.

Entre sus habilidades especiales se incluye la capacidad de curar a otras unidades de infantería en el campo de batalla.



Sasha Antonova

La persona de mente más firme y despierta de los Remanentes.

Esta mujer de extraordinaria inteligencia es hija de un capo del crimen organizado en Rusia. Después de que sus hermanos conspiraran para casarla y enviarla a Estados Unidos, Sasha no tardaría en hacerse con el control del clan Antonova en el nuevo continente. Sin embargo, en el caos que siguió al Maelstrom, las tropas de Arlan Khan se extendieron por todo Estados Unidos y, entre los territorios que conquistaron, se encontraban los del clan Antonova. Al verse desprovista de suministros y personal, Sasha se hizo con lo que pudo y adquirió hábitos nómadas, como las familias gitanas de sus ancestros rusos.

Puede desarrollar una técnica de camuflaje avanzado y reclutar a Supervivientes.

Ascensión:



Arlan Khan

Conocido como el Prócer de Acero y el Sturmhund, ocupa la cúspide del poder en la Ascensión.

Para 2034, Khan ya había fundado su propia empresa de medicina y biotecnología, una corporación pequeña pero rentable llamada Industrias Ascensión. Cuando se dio cuenta de que el fin de la civilización era inminente, construyó un complejo de búnkeres secretos por todo el mundo, envió sondas espaciales en busca de planetas habitables y se preparó para afrontar lo inevitable.

Poco después del Maelstrom, la Ascensión hizo su aparición y comenzó a reconstruir el mundo, a levantar centrales de energía y a afianzar su influencia en todo el planeta. El objetivo de Khan es nada más y nada menos que la unión de toda la humanidad bajo la bandera de la Ascensión, ya que cree que los hombres tienen un porvenir, pero sólo con él al frente.

Su presencia en el campo de batalla se produce a través del robot AK-TR, que tiene la habilidad de detectar enemigos ocultos y teletransportar a las unidades, entre otras.



Maximilian Khan

Mando supremo del ejército de la Ascensión y paladín personal del ejército tecnocrático de Arlan Khan.

Sus primeros años de vida son todo un misterio incluso para él. Maximilian vive el presente y no suele perder mucho tiempo pensando en el pasado, sino que se concentra en las posibilidades que brinda el futuro. Su cometido es lanzarse al campo de batalla al frente de la incesante lucha de la Ascensión por salvar a la Tierra de sí misma. Así, si Khan es el cerebro de la facción, Maximilian es el brazo ejecutor.

Está totalmente convencido de que la Ascensión plantea el único camino viable para la humanidad y cree que los enemigos de la facción están simplemente equivocados, así que tiene la esperanza de que algún día el estado de guerra permanente llegue a su fin.

Entre sus habilidades se incluyen una explosión de impulsos que hace volar a los enemigos por los aires y la capacidad de activar un potente láser que se dispara desde la órbita terrestre.



Dra. Kie Fujishima

Gran mente responsable de mucha de la revolucionaria tecnología de la Ascensión.

Tras licenciarse en la universidad recién entrada en la adolescencia, Fujishima pronto despertó el interés de muchos grupos de investigación de primer orden, que se disputaron la atención de esta joven genio. Sin embargo, Kie era inconstante y no tardaba en aburrirse si el trabajo que se le asignaba no la desafiaba lo suficiente.

La meteórica carrera de Kie acabó, al final, llamando la atención de Arlan Khan y su empresa, Industrias Ascensión. El objetivo de Fujishima es mantenerse a salvo de todo daño cueste lo que cueste. También ansía recuperar su antigua vida y hará cuanto esté en su mano por conseguirlo.

Kie puede recuperar el control de las unidades robóticas que han sido pirateadas.

Alienígenas:

Superno

Esta masa bioneurológica asexuada de origen haigenti y edad indeterminada es el cerebro maquinador central que dirige el ejército alienígena en su invasión de la Tierra.

Hace muchísimo tiempo, en la época que los haigenti denominaron el «Gran Despertar», esta civilización entendió de repente que su expolio desenfrenado del mundo y el sistema solar en que vivían los destruiría a menos que encontraran una ruta alternativa. De manos de la bioingeniería, los haigenti se dispusieron a remodelar su especie a través de la manipulación genética y las tecnologías orgánicas. Para la gestión que requerían estos cambios, tan radicales como descomunales, crearon al primero de los supernos. Se trataba, básicamente, de una masa gigantesca de tejido bioneurológico vivo en la que se guardaron los recuerdos, el entendimiento y las personalidades de los haigenti más prominentes.

El Superno persigue un único deseo: asegurar la supervivencia y prevalencia de los haigenti al precio que sea.



Mannon

Este armazón clónico «celebrante» haigenti de edad desconocida ejerce de primer comandante de los biobatallones alienígenas en la Tierra.

Antes del Gran Despertar de los haigenti, el ser que se autodenominó Mannon no era un soldado, sino un científico. Él fue de los primeros en alzarse contra la devastadora conducta que estaba encaminando a su civilización hacia la extinción y en hacer campaña para cambiar el destino de los haigenti. Fue entonces cuando Mannon se vio obligado a abandonar su vocación de científico para convertirse en un guerrero y luchar contra aquellos que se negaban a cambiar para evitar la desaparición de su especie. Entre sus peores enemigos se encontraba un caudillo haigenti llamado Auriga, cuyos ejércitos causaron muchas muertes.

En los rincones más oscuros de su cerebro, Mannon sabe que la mentalidad de sobrevivir cueste lo que cueste de su raza es moralmente reprobable, pero su deseo de salvar a los haigenti acalla esta voz interior. También el odio que sintió hace siglos por Auriga permanece siempre latente.

Entre sus habilidades se encuentra la capacidad de provocar una lluvia de meteoritos y la de crear un potente torbellino.



Auriga

Este armazón clónico «celebrante» haigenti de edad desconocida ejerce de segundo comandante de los biobatallones alienígenas en la Tierra.

Auriga era el caudillo de más de un cuarto del planeta natal de los haigenti, un dictador cruel y caprichoso que se divertía derramando sangre en el campo de batalla y que recurría a la violencia siempre que podía. Incluso cuando su planeta descendía en caída libre hacia la autodestrucción, Auriga siguió utilizando armas biológicas contaminantes indiscriminadamente y abatiendo a quienes se enfrentaban a él.

Tras numerosas y cruentas batallas, cuando al fin las opciones de Auriga eran nulas, éste sólo claudicó una vez que vio que, de lo contrario, perdería la vida. A fin de evitar su muerte, Auriga aceptó unirse a Mannon para ganar tiempo y planear la forma de hacer renacer las hostilidades cuando surgiera la posibilidad.

El secreto de Auriga es, cuanto menos, relativamente patente: espera el día en que pueda sumergir las manos en la sangre de Mannon y alzarse como soberano de los haigenti.

Auriga puede crear un clon de sí mismo y solicitar refuerzos a la nave nodriza.



Psíclados

Unidad psíquica especial que desciende desde la nave nodriza si se solicita su ayuda.

Puede arrojar por los aires a los enemigos con un impulso psíquico y generar un bioescudo temporal.

[CONTROLES DEL JUEGO]

Selección y movimiento:

Para seleccionar una unidad, haz clic en ella con el ratón. Una vez seleccionada, haz clic con el botón secundario en un punto para que la unidad se desplace hasta allí. Si quieres seleccionar varias unidades, haz clic y arrastra el ratón. Las unidades que estén dentro del recuadro que aparece quedarán seleccionadas en cuanto sueltes el botón.

Haz doble clic en una unidad para seleccionar todas las unidades de ese tipo visibles en pantalla.

Agrupación de unidades:

Para facilitar la selección y organización de unidades, puedes agrupar las unidades que desees. Sólo tienes que seleccionarlas y hacer clic en el botón Crear batallón, en la parte superior derecha del panel de control. Desde ese momento, podrás seleccionar todo el batallón con solo seleccionar una de las unidades, por lo que puedes mover y dar órdenes a todas esas unidades como si fueran una sola.

Si quieres deshacer un batallón, selecciónalo y haz clic en el botón Deshacer batallón.

También puedes crear grupos de unidades rápidamente si seleccionas las unidades y presionas Ctrl + [número]. De este modo, cuando presiones ese número de nuevo, se seleccionará el grupo automáticamente. Si presionas la tecla de número dos veces, la cámara se centrará sobre el grupo.

Combates:

De forma predeterminada, las unidades atacarán a los enemigos que encuentren gracias a su IA. El modo en que las unidades luchan depende del modo de ataque y el tipo de arma activos, que puedes cambiar en el panel de control. Puedes aplicar los cambios a una sola unidad o a un grupo, así como fijar estas opciones en las construcciones de producción, de modo que las unidades que se creen allí tengan una configuración de ataque predeterminada.

Si quieres ordenar un ataque de forma manual, selecciona una unidad y haz clic con el botón secundario en un enemigo cuando el cursor cambie. Ese enemigo se convertirá en el objetivo prioritario hasta que caiga muerto, momento en que la IA volverá a tomar el control.

[EXPERIENCIA Y NIVEL DE LOS HÉROES]

Al matar enemigos en batalla, los héroes obtienen experiencia, que se indica en la barra violeta de su retrato. Cuando tienen suficiente experiencia, pasan al siguiente nivel, hasta llegar al nivel 6. Cada vez que un héroe sube de nivel, obtiene acceso a habilidades especiales, que podrá desarrollar a través del panel de control.

En la campaña, los niveles máximos y las habilidades que puedes desarrollar dependen de la misión. En los modos de batalla y multijugador, no hay un límite establecido, por lo que podrás desarrollar las habilidades que desees.

Entre estas habilidades especiales se incluyen la sanación, el rayo estratosférico, el ataque orbital, el vórtice y el teletransporte.

[MODO DE CONTROL DIRECTO]

Gracias al modo de control directo, podrás meterte aún más en la acción. Para controlar los héroes directamente, selecciónalos y haz clic en el botón Control directo de la interfaz o presiona la tecla Fin.

En el modo de control directo, la cámara desciende hasta situarse detrás del héroe, al que puedes mover con las teclas W, A, S y D. Si quieres disparar el arma principal, sólo tienes que hacer clic. Para usar las habilidades especiales que hayas desbloqueado, selecciona una con la rueda del ratón (las habilidades aparecen en forma de icono sobre el héroe). A continuación, haz clic con el botón secundario en la zona o unidad objetivo de la habilidad.

Los héroes de los Remanentes y la Ascensión también pueden conducir ciertos vehículos si el control directo está activado. Si eres de los Remanentes, colócate junto a un lanzacohetes, un tritón o una libélula y presiona la tecla Inicio. En la Ascensión, el centauro, el guardián fantasmal y el pegaso funcionan de igual modo.

[PRODUCCIÓN Y USO DE RECURSOS]

Remanentes

Esta facción precisa tres recursos:

Energía solar – Para conseguirla, es preciso construir plantas solares. Cuantas más plantas haya, más rápido se obtendrá la energía solar. Este recurso proporciona la energía básica a las construcciones y unidades mecánicas.

Agua – Se obtiene de los depósitos de agua que estén en poder de la facción y representa el recurso más preciado. Como la cantidad de depósitos que hay en el mapa es limitada, la protección de estos puntos estratégicos debería ser una prioridad.

Chatarra – Este material de construcción básico se obtiene en los refugios. Si las reservas escasean, también es posible enviar a los carroñeros a recuperar algo de chatarra de unidades abandonadas.

Ascensión

Esta facción también necesita tres recursos fundamentales:

Energía solar – Cuando una vanguardia se transforma en construcción, ésta empieza a acumular energía solar automáticamente a través de paneles solares.

Hidrógeno – Se extrae del agua que haya en los depósitos de agua.

ADN – Los manipuladores cosechan este recurso de los complejos supervivientes. Esto es la materia prima que se utiliza para la creación y modificación de legionarios.

Alienígenas

Los alienígenas sólo necesitan dos recursos:

Mutágeno – Se produce al contaminar los depósitos de agua con bombas de mutágeno y constituye la fuente de energía de los alienígenas. Cuando se crean varias bombas de mutágeno, el paisaje se inunda, lo que provoca daños a los enemigos al tiempo que sana a las unidades alienígenas.

Biomateria – Se extrae de los complejos supervivientes por medio de biogranjas. Estas construcciones procesan a los humanos que hay en los complejos hasta descomponerlos en biomateria, que se usa para crear unidades alienígenas. Las biogranjas también producen biosúbditos, que son humanos mutados hasta convertirlos en esclavos a las órdenes de los comandantes haigenti.

[CONSTRUCCIÓN DE LA BASE]

Remanentes

Las construcciones de los Remanentes sólo se pueden levantar en zonas despejadas y relativamente llanas. Si el lugar donde quieres colocar la construcción no cumple estos requisitos, la silueta se pondrá de color rojo. Prueba a mover o rotar la silueta hasta encontrar un lugar adecuado.

El primer edificio que tienes que construir, el más importante para cualquier base remanente, es el refugio. Los refugios sólo se pueden construir sobre uno de los complejos supervivientes que encontrarás en el mapa. En ellos se crean todas las unidades de infantería, así como carroñeros, que podrás utilizar para levantar las demás estructuras de la base.

La construcción de refugios recae en manos de James Buchanan y los carroñeros.

Una vez que tengas el primer refugio y algunos carroñeros, el siguiente paso es encontrar agua. Para hacerte con un depósito de agua, puedes enviar a cualquier unidad de infantería. Conforme mejores los depósitos, irás acelerando la obtención de agua y los dotarás de cierta capacidad defensiva, pero las mejoras disponibles dependerán del nivel del refugio.

El último recurso que tienes que empezar a obtener es la energía solar. Ahora que ya tienes fuentes de chatarra y agua, usa los carroñeros para construir plantas solares. Al levantar la primera, te darás cuenta de que, a excepción de los refugios y los depósitos de agua, las construcciones de los Remanentes no se pueden erigir aisladas de las demás. Cuando vayas a colocar una silueta, verás un círculo blanco que delimita la zona donde puedes construir.

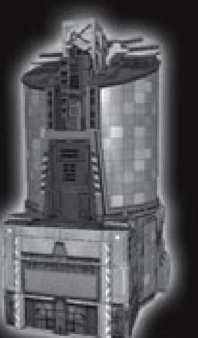
Ya tienes suministros de energía, agua y chatarra, de modo que tienes que empezar a pensar en ampliar la base. Con un arsenal podrías desarrollar armas para la infantería y una chatarrería te permitiría crear vehículos de combate.

Si alguna construcción aparece en gris en el panel de producción del carroñero, significa que no tienes recursos suficientes para erigirla, que has alcanzado el límite de unidades o que no has llegado al nivel preciso para crear o mejorar ese objeto.

Cuando alcances el límite de unidades, usa los carroñeros para construir algunos santuarios arcanos. Éstos atraerán a más Supervivientes, que se unirán a tus filas.



Ascensión



La pieza clave de las bases de la Ascensión es la vanguardia, un vehículo grande que se puede convertir en la construcción que desees una vez que hayas desarrollado las opciones necesarias. Las vanguardias se pueden desplegar en terrenos muy accidentados y es posible volver a plegarlas para su traslado en cualquier momento.

Empieza por construir un núcleo de mando. En él podrás crear unidades de infantería, manipuladores y más vanguardias. Ten en cuenta que lo mejor es levantar el núcleo de mando cerca de un complejo superviviente, ya que la recolección de ADN se hará ahí.

Mientras aumentas tu ejército, crea también otra vanguardia para convertirla en un laboratorio. Tampoco olvides crear manipuladores y destinarlos a extraer ADN del complejo superviviente.

Al tiempo que esperas a que se termine el laboratorio, busca algún depósito de agua cercano y empieza a producir hidrógeno. De la energía solar no tienes que preocuparte, ya que todas tus construcciones tienen paneles solares.

Una vez que el laboratorio esté listo, puedes iniciar investigaciones de infantería básicas si quieres centrarte en tus soldados, aunque lo mejor es que desarrolles las tecnologías de la vanguardia. Gracias a esto, podrás crear vanguardias modelo II, que te permiten desplegar núcleos de mando y laboratorios avanzados, así como plantas replicadoras en las que fabricar vehículos.

Si alcanzas el límite de unidades, crea más vanguardias y conviértelas en la construcción que prefieras, ya que todas las construcciones amplían este límite.

Alienígenas

En las bases alienígenas, las esporas germinales son el corazón. Si no hay ninguna espora en el mapa, Mannon tiene la capacidad de contactar con la nave nodriza para que envíe una. A partir de ahí, serán las mismas esporas las que soliciten otras, que podrás colocar en cualquier punto dentro de una zona determinada.

El lugar idóneo para fundar una base es cerca de un complejo superviviente, dado que tendrás que empezar por obtener biomateria. Una vez que la espora germinal esté colocada, utilízala para construir una biogranja sobre el complejo superviviente.

A continuación, solicita otro par de esporas germinales para ampliar la base más adelante y, mientras éstas se fijan, solicita varios embriones pequeños para empezar a amasar tu bioejército.

Utiliza este primer biobatallón para localizar y hacerte con algunos depósitos de agua, que te proporcionarán el mutágeno que necesitas para impulsar tu tecnología. Conforme vaya creciendo la espora, podrás construir bombas de mutágeno sobre los depósitos y anegar la zona circundante. Este baño de mutágeno sana a tus unidades y repara tus construcciones, al tiempo que resulta nocivo para el enemigo.

Con los alienígenas, la clave para mejorar el nivel de tecnología está en ampliar la base con esporas. Con cada generación de esporas, se solicitan embriones de mayor tamaño y éstos dan lugar a bioarmas cada vez más avanzadas.

[CREACIÓN DE UN EJÉRCITO]

Remanentes

Una vez que tengas un refugio, ya puedes empezar a reclutar soldados. Los soldados lobo son baratos y contundentes en grandes grupos, aunque también podrás dotar a tus soldados de armas y habilidades gracias a las investigaciones. El primer nivel de investigación te permite crear depredadores —soldados mejorados con más blindaje y una ametralladora pesada— y también linces, que tienen rifles de francotirador y pueden aprender a actuar con sigilo.

Con el segundo nivel, podrás crear flamígeros. Estas unidades especiales están equipadas con un lanzallamas, que resulta muy útil contra los alienígenas, y se pueden equipar más adelante con minas terrestres con fines defensivos.

En el nivel máximo se encuentran las cazadoras. No son unidades de ataque, pero pueden piratear los robots de la Ascensión para intentar hacerse con el control. También son capaces de generar unas frecuencias hipnóticas que les otorgan el control temporal de unidades de infantería y seres alienígenas.

Todos los vehículos se montan en la chatarrería, que reacondiciona los restos que se encuentran por el mapa.

El quad, el ariete y el tritón son muy eficaces contra la infantería, mientras que el lanzacohetes y el armadillo destacan contra otros vehículos, enemigos grandes y estructuras. El tritón, además, es el principal medio de transporte de unidades.

El elefante, cuando está en modo obús, puede disparar varios tipos de proyectiles a gran distancia, por lo que provoca daños importantes a las unidades y el terreno.

Los Remanentes sólo cuentan con una unidad aérea, la libélula, que resulta letal en ataques rápidos y puede lanzar unidades de infantería en el lugar donde se necesiten o facilitar una retirada rápida si las cosas se ponen feas.



Ascensión

La mayoría de las unidades de la Ascensión se basan en la tecnología mecamórfica y siempre cuentan con el apoyo de los soldados legionarios.

En el primer nivel de investigación no puedes fabricar vehículos, así que céntrate en crear un buen ejército de legionarios. Conforme vayan adquiriendo experiencia en combate, la puntería de estos soldados con el arma láser irá mejorando.

En el segundo nivel, podrás crear glaciadores, que son unidades especializadas con un arma criónica que congela tanto unidades de infantería como vehículos. También puede congelar el agua del nivel y otorgar así cierta ventaja.

Una vez que la tecnología mecamórfica esté disponible, prepárate para pasar a la ofensiva.

Los serpens y los centauros son las unidades más baratas y resultan excepcionales en masa. Los serpens funcionan muy bien para ataques rápidos. Los centauros, en cambio, son tanques blindados básicos que se pueden transformar en centauros pilum —con un arma láser— y resultan perfectos para apoyar en el ataque desde cierta distancia. El último vehículo de ataque frontal es el guardián fantasmal, un tanque caro pero que está dotado de un gran blindaje y un cañón de plasma potente.

En los cielos, cuentas con el avión de transporte pegaso, el caza con láser aerozeus y el bombardero fantasma, que puede permanecer oculto hasta el último momento.

En el terreno defensivo, dispones de torretas serpens para proteger las construcciones o cubrir a las demás unidades durante el ataque. Los geozeus también son unas unidades defensivas excelentes, ya que cuentan con un gran ataque cuerpo a cuerpo y con láser. El pegaso obús, por su parte, es idóneo para disparar desde cierta distancia y destrozar las defensas enemigas antes de lanzar el ataque.

La mejor arma de todas es el coloso, aunque sólo se pueden fabricar de uno en uno. Este robot gigantesco cuenta con un buen blindaje, una gran cantidad de armas láser, misiles teledirigidos y un potente ataque cuerpo a cuerpo. A pesar de su lentitud, no es de extrañar que los enemigos tiemblen al verlo aparecer.



Alienígenas

Si ya tienes la espora germinal asentada y estás recolectando biomateria, ha llegado el momento de iniciar la creación de bioarmas. El tipo de unidad que podrás crear dependerá del tamaño del embrión, que depende, a su vez, del nivel de la espora. Por lo tanto, es muy importante que amplíes la base y la mejores lo antes posible.

La espora de primer nivel te permite solicitar embriones pequeños, que pueden dar lugar a mantis, perforadores y sónicos.

De los embriones medianos pueden surgir devoradores, azotes, aracnis y dragones.

Los embriones grandes, por último, producen opresores, alacranes, progenitores y ráptors.

En la primera línea de ataque, deberías colocar mantis, devoradores y opresores. Las mantis son unidades baratas y rápidas que resultan letales cuando atacan en masa. Los devoradores tienen cuatro potentes brazos para agarrar y lanzar por los aires a los enemigos. Los opresores, por su parte, son eficaces contra las unidades blindadas gracias a su fuerte mandíbula.

Además, si te enfrentas a un grupo muy numeroso de enemigos, puedes enviar un aracnis para que se coloque entre ellos y explote.

Para maximizar la eficacia del perforador y el sónico, usa sus ataques con espinas y sonido desde cierta distancia contra las unidades de infantería enemigas. A continuación, el alacrán puede apoyar la ofensiva con bombas de ácido al tiempo que se defiende de los ataques cuerpo a cuerpo con su potente aguijón.

Las dos unidades aéreas son el azote, que expulsa parásitos voladores, y el ráptor, cuyo rayo destructor encierra a los enemigos en un torbellino de energía.

Las unidades especializadas son el progenitor y el dragón. El progenitor hace que salgan del subsuelo lombrices alienígenas, lo que provoca grandes daños estructurales a las construcciones y dispositivos defensivos, mientras que el fuego alienígena del dragón fríe a la infantería enemiga en un abrir y cerrar de ojos.

Una vez que la espora haya alcanzado el máximo nivel de desarrollo —espora suprema—, puedes solicitar un titán. Esta gigantesca unidad de ataque cuerpo a cuerpo es muy lenta, pero puede destrozar la base enemiga en poco tiempo. No obstante, sólo puedes tener uno.



[MODELADO DEL PAISAJE E INUNDACIONES]

Tanto la Ascensión como los Remanentes pueden modelar el paisaje, si bien en el modo Campaña los Remanentes tardan en desarrollar esta tecnología. Gracias a los manipuladores y los carroñeros, pueden crear barreras naturales para proteger sus construcciones de las inundaciones y los ataques enemigos, así como cavar zanjas para canalizar las peligrosas crecidas del agua.

Esta tecnología se ideó para proteger las ciudades del aumento del nivel de los mares, pero asumió una nueva función con la llegada de los alienígenas. En su labor de deformar la Tierra hasta convertirla en una copia de su extraño mundo, los alienígenas anegan grandes porciones de terreno. Así, el uso que hagas de esta tecnología puede marcar la diferencia entre sobrevivir o perecer.

Nota: También puedes modificar el paisaje con métodos más destructivos.

[MENÚ PRINCIPAL]

Perfil

La primera vez que inicies el juego pasarás por la pantalla de perfiles, ya que en el perfil se guardan todos los datos relativos a la partida. Escribe el nombre que quieras usar y haz clic en **Agregar/ actualizar**. A continuación, haz clic en **Seleccionar** para iniciar la partida con ese nombre de perfil.

Si quieres crear o cambiar a otro perfil, o bien borrar uno existente, haz clic en el nombre de perfil que aparece en la parte superior derecha de la pantalla para regresar a esta sección.

Campaña

En la pantalla de la campaña verás un mapa del mundo. Desde aquí puedes decidir cargar una repetición o una partida guardada, elegir una misión gracias a **Seleccionar campaña** o hacer clic en **Continuar** para reanudar la partida desde el principio de la última misión desbloqueada.

Si escoges **Seleccionar campaña**, a continuación tendrás que elegir una campaña y una misión. Sólo estarán disponibles las campañas y misiones que hayas desbloqueado por completar la campaña o misión anteriores.

Batalla

El modo Batalla te permite configurar a tu gusto un combate entre las facciones que prefieras.

En primer lugar, selecciona el mapa donde deseas jugar. Los números que aparecen en los mapas indican la cantidad máxima de jugadores que puede haber (hasta seis) y su ubicación inicial.

Si haces clic en **Aceptar**, pasarás a la pantalla de configuración, donde puedes definir las siguientes opciones:

Nombre

Para quitar un jugador del sistema de la partida, elige **Cerrar**.

Facción

Escoge tu facción y la de tus adversarios de entre las tres disponibles: Remanentes, Ascensión y alienígenas.

Dificultad

Establece la destreza de tus contrincantes.

Color

Gracias a esto, podrás diferenciar tus unidades de las de tus enemigos en el campo de batalla.

Clan

Define a qué clan quieres que pertenezca cada jugador. Los jugadores que estén en un mismo clan jugarán como aliados y no podrán atacarse.

Signo

Establece el signo que distinguirá a tu ejército.

Una vez realizadas todas estas selecciones, haz clic en Iniciar para empezar a **jugar**.

[MULTIJUGADOR POR LAN]

LAN

Selecciona esta opción para crear o incorporarte a una partida a través de tu red de área local.

Tras seleccionar LAN en el menú de varios jugadores, podrás elegir entre las siguientes opciones:

Entrar
Selecciona un nombre de la lista de partidas disponibles para entrar en ella.

Crear partida
Selecciona esta opción para pasar a la pantalla Crear partida LAN, donde podrás configurar la partida.

Si decides crear una partida multijugador, dispondrás de las siguientes opciones:

Nombre para la partida en red
Escribe el nombre que quieres que tenga tu partida en la lista de partidas disponibles.

Mapas
Elige uno de los mapas de la lista. El gráfico que aparece muestra el mapa y el cuadro de información indica el tamaño de éste y la cantidad de jugadores que caben en él.

Condición de victoria
Define los criterios que otorgarán la victoria. Se puede elegir una sola condición o combinar varias.

Liquidar a líderes enemigos
Para vencer, procura que tu héroe no muera en combate y liquida a todos los héroes enemigos. Los líderes de las facciones son James Buchanan (Remanentes), Maximilian Khan (Ascensión) y Mannon (haigenti).

Arrasar bases enemigas
Para ganar, asegúrate de tener al menos una construcción en pie en la base tras haber destruido las bases de tus enemigos. Las bombas de agua de los Remanentes, los hidrogeneradores de la Ascensión y las bombas de mutágeno de los haigenti no forman parte de las bases.

Tomar los depósitos de agua
Para vencer, hazte con el control de todos los depósitos de agua del mapa.

Una vez que la configuración se ajuste a tus preferencias, selecciona Confirmar y pasarás a otra pantalla de configuración, donde puedes definir las siguientes opciones:

Nombre – Permite elegir entre tres posibilidades:

Abrir
Deja la vacante abierta para que alguna persona se incorpore a la partida.

Cerrar
Evita que se incorporen otras personas o jugadores del sistema en ese puesto.

Sistema
Asigna el control del jugador al sistema.

Facción
Establece qué facción de las tres disponibles controlas.

Dificultad
Establece la pericia de los enemigos controlados por el sistema.

Color
Gracias a esto, podrás diferenciar tus unidades de las de tus enemigos.

Clan
Define el clan de cada jugador. Cada uno puede seleccionar su clan, pero la elección quedará en manos del anfitrión para los jugadores del sistema. Los jugadores que estén en un mismo clan jugarán como aliados y no podrán atacarse.

Listo
Indica que los jugadores están listos para empezar la partida y han hecho clic en Iniciar. Para que el anfitrión pueda dar comienzo a la partida, todos los jugadores deben estar listos.

Condiciones de victoria
Si así lo desea, el anfitrión puede ajustar aún más las condiciones de victoria de la partida.

Cuando la configuración sea de tu gusto y los jugadores hayan indicado que están listos, haz clic en Iniciar para comenzar la partida.

[MULTIJUGADOR POR INTERNET]

Selecciona esta opción para enfrentarte a otros jugadores a través de Internet.

Si eliges En línea en el menú multijugador principal, la siguiente pantalla te pedirá un nombre de usuario y una contraseña. Así, para acceder a este modo, necesitas disponer de una cuenta. Las opciones disponibles son:

Crear cuenta

Si seleccionas esta opción, se te pedirá un nombre de usuario, una contraseña y la clave del CD para Internet (al final del manual). Nota: En nombres de usuario y contraseñas se distingue entre mayúsculas y minúsculas.

Una vez hecho esto, haz clic en Crear cuenta para proseguir.

Borrar cuenta

Escribe el nombre de usuario y la contraseña de la cuenta que quieres borrar y haz clic en Borrar cuenta.

Borrar lista

Limpia de datos el apartado Cuentas locales. Nota: Con esto no eliminas las cuentas. Para volver a mostrarlas en la lista, inicia sesión con ellas.

Iniciar sesión

Escribe un nombre de usuario y una contraseña, o haz clic en una de las cuentas de la lista Cuentas locales, y selecciona esta opción para iniciar sesión.

Si los datos introducidos son correctos, pasarás a la zona de encuentro. Esta pantalla es el lugar donde se reúnen los jugadores antes de la partida para conversar y organizarse.

Si quieres crear una partida o incorporarte a una existente, dispones de las siguientes opciones:

Entrar

Selecciona una de las partidas de la lista y haz clic en Entrar para incorporarte a ella. Puedes filtrar la lista de partidas en función del mapa o la cantidad máxima de jugadores.

Crear partida

Selecciona esta opción para pasar a la pantalla de creación de partidas por Internet. En esta pantalla podrás configurar una partida como se describe en el apartado «Multijugador por LAN».

Clasificación

Muestra las mejores puntuaciones, con estadísticas, y la posición que ocupas según las partidas por Internet que has disputado.

[OPCIONES]

Imagen

Mueve la barra deslizante Gamma para cambiar el brillo y haz clic en Tamaño de la pantalla para seleccionar la resolución que prefieras.

Si ves que el rendimiento del juego es menor del que te gustaría, desactiva los reflejos, disminuye las sombras y anula las texturas detalladas para mejorarlo.

Sonido

Ajusta el volumen y activa o desactiva tanto los efectos de sonido como la música.

Controles

Te permite cambiar las funciones asignadas a las distintas teclas, así como activar o desactivar los cuadros de información, los mensajes y otras prestaciones.

Cuando todas las opciones estén a tu gusto, haz clic en Aceptar. Es posible que el juego tarde un poco en procesar todos los cambios.



[APÉNDICE I: CONSTRUCCIONES]

Remanentes



El refugio, que admite dos mejoras, es la construcción donde se adiestra a todas las unidades de infantería. Cada mejora te permitirá desarrollar tecnologías nuevas y ampliar la base. Los carroñeros que necesitas para levantar otras construcciones también se fabrican aquí.

Precisa: James Buchanan o un carroñero



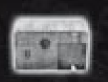
En el arsenal se llevan a cabo todas las investigaciones de unidades de infantería. Aquí desarrollas armas y tecnologías nuevas para mejorar tu rendimiento en el campo de batalla.

Precisa: Haven



La chatarrería es el lugar donde los Remanentes montan todos los vehículos y los convierten en anfibios y donde desarrollan tecnologías defensivas. Para construir una, necesitas contar con un refugio mejorado.

Richiede: Haven



La planta solar se encarga de cubrir las necesidades de energía solar. En función del nivel del refugio, tal vez puedas mejorarla para convertirla en una planta solar avanzada, que obtiene energía más rápido.

Precisa: Haven



Los santuarios arcanos hacen que más Supervivientes acudan a la base, ya que son versiones acorazadas de sus bases subterráneas. Cuantos más tengas, más soldados podrás sumar a tus filas.

Precisa: Haven



Las atalayas se pueden construir a cierta distancia de la base y aumentan el campo visual disponible a su alrededor. Se pueden mejorar al mismo ritmo que el refugio para dotarlas de ametralladoras, misiles autodirigidos o cañones de gran calibre.

Precisa: Haven



Las bombas de agua se construyen sobre los depósitos de agua que tengas en tu poder. Si dispones de la tecnología avanzada adecuada, puedes mejorarlas para dotarlas de una torreta defensiva.

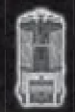
Precisa: Infantería para la toma y refugio para mejoras

Ascensión



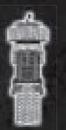
La vanguardia es el elemento fundamental del ejército de la Ascensión, ya que se convierte en cualquier construcción. Si la mejoras, tendrás más construcciones disponibles y la dotarás de cañones láser defensivos.

Precisa: Nada



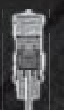
El núcleo de mando es el centro de reclutamiento de legionarios. Todas las unidades de infantería se adiestran aquí, al igual que los manipuladores que utilizas para recolectar ADN.

Precisa: Vanguardia modelo I



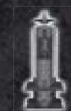
Los laboratorios permiten a la doctora Fujishima realizar sus investigaciones de robótica y armamento avanzados, que son elementos cruciales para tu misión.

Precisa: Vanguardia modelo I



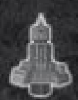
La planta replicadora se puede construir tras mejorar la vanguardia por primera vez y permite fabricar los vehículos y robots mecamórficos que la doctora Fujishima va desarrollando.

Precisa: Vanguardia modelo II



El laboratorio avanzado estará disponible cuando mejores la vanguardia al máximo. En él podrás desarrollar la mejor tecnología armamentística, como la necesaria para crear colosos.

Precisa: Vanguardia modelo III



Los hidrogeneradores, que se construyen sobre depósitos de agua, se encargan de producir el hidrógeno necesario para la tecnología avanzada.

Precisa: Infantería para la toma y vanguardia para mejoras

Alienígenas



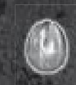
La espora germinal cae desde la nave nodriza para convertirse en el núcleo de producción e investigación de los haigenti. Al mejorarla, va adquiriendo muchas formas distintas y ampliando su oferta de tecnologías y seres.

Precisa: Mannon o espora asentada



Las biogranjas se colocan sobre los complejos supervivientes para procesar a los humanos de su interior y convertirlos en biomateria, que servirá para la fabricación de bioarmas.

Precisa: Espora germinal o biosúbdito y espora



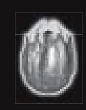
Los embriones pequeños descienden desde la nave nodriza y aterrizan junto a la espora. De ellos eclosionan mantis, perforadores y sónicos.

Precisa: Espora germinal



Los embriones medianos también descienden desde la nave nodriza y dan lugar a devoradores, azotes, aracnis y dragones.

Precisa: Espora joven



Los embriones grandes, una vez en el suelo, dan vida a opresores, alacranes, progenitores y ráptors.

Precisa: Espora adulta



Al colocar una bomba de mutágeno sobre un depósito de agua, se produce el mutágeno que utilizan los alienígenas como combustible y se inundan los aledaños. Cuantas más bombas de mutágeno se construyan, más rápido se anegará el paisaje.

Precisa: Unidades cuerpo a cuerpo para la toma y espora para mejoras

[APÉNDICE II: UNIDADES]



Remanentes

El soldado lobo es la unidad básica que se recluta en los complejos supervivientes. Dispone de una armadura ligera y una ametralladora normal.

Precisa: Refugio



El depredador es un soldado lobo dotado de mejor armadura y una gran sierra mecánica para despedazar al enemigo. Gracias a una mejora posterior, también puede lanzar granadas de napalm.

Precisa: Refugio e investigación de depredador



Si necesitas apoyo a distancia, recurre a los linces, que disponen de rifles de francotirador y capacidad de camuflaje.

Precisa: Refugio e investigación de lince



El flamígero vive para arrasar cuanto encuentra a su paso con su lanzallamas y sus destructivas minas terrestres.

Precisa: Refugio mejorado



Resulta vital reclutar cazadoras, porque sólo ellas son capaces de piratear los robots de la Ascensión y controlarlos.

Precisa: Refugio avanzado



El quad es un vehículo ligero equipado con una ametralladora en la parte trasera. Lo mejor es dedicarlos a tareas de exploración, ya que son rápidos pero poco resistentes.

Precisa: Chatarrería y refugio



El lanzacohetes es un vehículo todo terreno al que se ha instalado un lanzacohetes. Los cohetes están modificados para detectar los campos electrostáticos que generan las unidades de la Ascensión y dirigirse automáticamente hacia ellos.

Precisa: Chatarrería y refugio mejorado



El ariete es un camión blindado que se utilizaba para transportar comida y suministros entre grandes ciudades. Ahora, sin embargo, dispone de un cañón en la parte superior y puede causar bastantes daños cuando acumula la inercia suficiente.

Precisa: Chatarrería y refugio mejorado



El tritón es un vehículo anfibio básico que sirve para transportar tropas y resulta esencial para cruzar rápidamente grandes masas de agua.

Precisa: Chatarrería y refugio mejorado



El elefante es una plataforma con obús que se puede dejar fija y transportar según se necesite. Tiene un gran alcance y usa proyectiles muy variados con efectos específicos. Además, crea una barrera defensiva de tierra a su alrededor cuando se fija en algún lugar.

Precisa: Chatarrería y refugio avanzado



El armadillo es un tanque Abrams modificado que está dotado de una ametralladora y un cañón de gran calibre. Esta unidad acorazada puede provocar grandes daños con las armas y aplastar a la infantería bajo las orugas.

Precisa: Chatarrería y refugio avanzado



Las libélulas son las únicas unidades aéreas de los Remanentes. Sirven para transportar tropas, pero pueden resultar decisivas en combate si se hace un uso estratégico de sus ametralladoras y misiles teledirigidos.

Precisa: Chatarrería y refugio avanzado



Ascensión

Los legionarios son «voluntarios» que se han unido a la causa de la Ascensión y han visto cómo los mejoraban genéticamente y sustituían partes de su cuerpo por implantes cibernéticos. Son muy eficaces en masa y disponen de un escudo que se regenera y láseres que se pueden mejorar.

Precisa: Núcleo de mando modelo I



El glaciador es la otra unidad de infantería de la Ascensión. Tiene un arma criónica especial que puede congelar el agua y a los enemigos que haya a cierta distancia, lo que provoca graves daños a las unidades de base orgánica.

Precisa: Núcleo de mando modelo II

La mayor parte del ejército de la Ascensión se compone de unidades mecamórficas.



El serpens es un vehículo pequeño y fácil de manejar que se puede transformar en una torreta láser fija, la torreta serpens. En solitario es bastante frágil, pero un grupo de serpens puede liquidar a muchas unidades de infantería rápidamente o, convertidos en torretas, formar la primera línea de defensa.

Precisa: Planta replicadora modelo I



El centauro —y centauro pilum— es la unidad de combate básica de la Ascensión. Este tanque ligero con cañón láser se puede transformar en un robot capaz de ejecutar un potente ataque cuerpo a cuerpo y cuenta con un arma de largo alcance para la infantería. Resulta eficaz tanto para atravesar las defensas enemigas como para cubrir a los aliados.

Precisa: Planta replicadora modelo I



El geozeus es un robot híbrido que dispone de potentes garras y un rayo láser. Se puede transformar en un avión de despegue vertical llamado aerozeus para apoyar la ofensiva desde el aire si fuera necesario.

Precisa: Planta replicadora modelo I



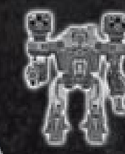
El pegaso es el avión de transporte de infantería de la Ascensión. Antes de lanzar a las unidades, limpia la zona de descenso con electrobombas y, una vez en el lugar de destino, se fija en el suelo y se transforma en un pegaso obús, que ataca a distancia. En el modo obús también puede modelar el paisaje circundante con fines defensivos.

Precisa: Planta replicadora modelo II



El guardián fantasmal es el vehículo más grande de los que se producen en serie y cuenta con un potente cañón que lanza proyectiles de plasma explosivos. Se convierte en un bombardero invisible, el fantasma, que arrasa las bases enemigas.

Precisa: Planta replicadora modelo II



El coloso es la unidad más ciclópea de la Ascensión y, aunque tal vez su diseño no sea perfecto, su presencia en el campo de batalla es atronadora. Está equipado con un arma eléctrica, varios cohetes y una fuerza sin parangón que tiene efectos absolutamente devastadores mientras tiene energía.

Precisa: Investigación de laboratorio avanzado y planta replicadora modelo II

Alienígenas



La unidad más básica es una mutación directa de los humanos que hay en los complejos supervivientes. Los biosúbditos tienen un ataque cuerpo a cuerpo limitado y, tras desarrollar la mejora de sotocentinela, se pueden convertir en minas ocultas.

Precisa: Biogranja



Las mantis son seres baratos y sencillos que tienen potentes mandíbulas y garras que las convierten en unos adversarios temibles cuerpo a cuerpo.

Precisa: Espora germinal



El perforador es una variedad de la mantis que puede disparar a sus enemigos las púas reforzadas que tiene en la espalda. Al mejorarlo, las púas se cargan de un veneno que va reduciendo la vitalidad de los enemigos de base orgánica.

Precisa: Espora germinal



El sónico utiliza ondas de sonido a alta frecuencia para deteriorar los tejidos y provocar daños estructurales. Su capacidad para impactar contra el enemigo a gran distancia lo convierte en una unidad muy eficaz.

Precisa: Espora germinal



El devorador es una bestia que disfruta atacando sin piedad. Gracias a sus fuertes antebrazos, puede lanzar a sus enemigos por los aires fácilmente.

Precisa: Espora joven



El azote es una unidad aérea capaz de lanzar unas lombrices que segregan ácido para digerir a sus presas. Su caparazón duro y su ataque imparable hacen que tenga una potencia sorprendente en el campo de batalla.

Precisa: Espora joven



El aracnis es un organismo parasitario que fue diseñado genéticamente para explotar o atacar con ácido desde cerca. Su eficacia es aún mayor cuando ataca a grandes grupos de enemigos.

Precisa: Espora joven



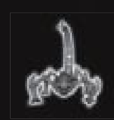
El dragón escupe un compuesto especial que prende al entrar en contacto con la atmósfera y resulta especialmente nocivo para las unidades de base orgánica.

Precisa: Espora joven



El opresor es una unidad de ataque cuerpo a cuerpo que cuenta con un excelente blindaje y resulta sumamente eficaz para eliminar defensas y construcciones.

Precisa: Espora adulta



El alacrán se parece a un escorpión terrestre, pero es una máquina viviente que contiene una bomba de ácido y usa el aguijón para defenderse cuando lucha cuerpo a cuerpo.

Precisa: Espora adulta



El progenitor es un híbrido de dos especies fabricado mediante ingeniería genética. Tiene la capacidad de controlar unas lombrices alienígenas que se desplazan por el subsuelo y provocan enormes daños. Tras mejorarlo, puede controlar un amfis: una lombriz alienígena gigantesca capaz de destrozar construcciones y lanzar a la infantería por los aires.

Precisa: Espora adulta



El ráptor es la otra unidad aérea alienígena. Dispone de un ataque con rayo que lanza a los enemigos por los aires y les provoca daños antes de que impacten contra el suelo.

Precisa: Espora adulta



El titán es el único ser que no se puede crear en la Tierra. Su tremendo tamaño hace que se tenga que gestar en la nave nodriza haigenti. Una vez terminado, esta enorme bestia desciende de los cielos en llamas y se convierte en una agresiva arma de combate cuerpo a cuerpo.

Precisa: Espora suprema



[CRÉDITOS]

KDV Games

DIRECCIÓN DE DESARROLLO

GESTIÓN DEL PROYECTO
EVGENY "GEORGE" NOVIKOV

GESTIÓN DE COMUNICACIÓN
ELENA "PENGUIN" KHUDENKO

DISEÑO DEL JUEGO

JEFE DE DISEÑO DEL JUEGO
JULIA "YLITKA" NOVIKOVA

GUIONES DE MISIONES
ELENA ERMAKOVA
PAVEL "LORDTYRED" KOSTIN

GUIONES DE SECUENCIAS
DMITRIY SANNIKOV

CONTENIDO DEL JUEGO

GESTIÓN DE CONTENIDO
OLEG "WHITE" BELYAEV

JEFES DE DISEÑO GRÁFICO
VLADISLAV "VLAD" SPITSKIY
ALEXEY "ALEX" VETLUGIN

MODELADO
SWETLANA WARCHENKO
OLEYNIK ALEKSANDR
YULIA OLEYNIK

MODELADO ADICIONAL
EUGENE "ADMIX" ANDREESHCHEV

GESTIÓN DE AUDIO
NIKOLAY "NITEWISH" SHLYUEV

PROGRAMACIÓN

JEFES DE PROGRAMACIÓN
ALEXANDER KOTLIAR
EVGENY "STEELER" KHUDENKO

PROGRAMACIÓN EN 3D
DMITRIY "BALMER" POSKRYAKOV
ANDREY STERKHOV

PROGRAMACIÓN PARA RED
ALEXEY " IVNAR" IVANOV

PROGRAMACIÓN DE LÓGICA
DMITRIY SANNIKOV

PROGRAMACIÓN DE RECURSOS
EUGENE "ADMIX" ANDREESHCHEV

PROGRAMACIÓN DE INTERFAZ
ALEXANDER "SKORP" RAKUNOV

PROGRAMACIÓN DE IA
EUGENE "BEP" BALYKIN

PROGRAMACIÓN DE FÍSICA
ALEXEY "GAV" GULAKOV

CONTENIDO ADICIONAL

ANIMACIÓN
VITALY SHUBIN

Codemasters

PRODUCCIÓN Y DISEÑO DEL JUEGO
CARL JOHNSON

DIRECCIÓN DE DESARROLLO DEL PRODUCTO
SAM PARKER

PRODUCCIÓN ADICIONAL
RIK ALEXANDER PARA MONUMENTAL GAMES

ENCARGADO DE MARCA
ANDY WAFER

DIRECCIÓN DE SERVICIOS DE DESARROLLO
CRAIG DUNCAN

GESTIÓN DE LOCALIZACIÓN
DANIEL SCHÄFERS

GESTIÓN DE CONTROL DE CALIDAD
EDDY DI LUCCIO

JEFES DE CONTROL DE CALIDAD Y DISEÑO ADICIONAL
ANTHONY COOPER
HUGH PEARSON

TÉCNICOS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD
ALYSON WILLIAMS
PAUL BABER

QA TECHNICIANS & ADDITIONAL DESIGN
BEN PATTERSON
PAUL HOWES

TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD
ANDREW KIMBERLEY
ANDREW STANLEY
ASHLEY BARNARD
DANIEL LAWRENCE
JAMIE STOWE
LUCA CASTIGLIONI
PETE BARKER
PETER SOUTHALL
RICHARD BAILEY
RICHARD HALL
SIMON TURNER

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD EN LÍNEA
JONATHAN TREACY

TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD EN LÍNEA
DANIEL BEASLEY
EDWARD ROTHWELL
GERARD MCAULEY
JAMES CLARKE
JOHN AITKEN
MICHAEL WOOD
ROBERT YOUNG
STEPHEN TERRY

GESTIÓN DE COMPATIBILIDAD Y SEGURIDAD DEL CÓDIGO
GARY CODY

TÉCNICOS DE COMPATIBILIDAD
ASHLEY HILL
BEN FELL
DARREN GREENWOOD
KEVIN BLAKEMAN

GRÁFICOS ADICIONALES
TRIDRIGITAL STUDIO
OUTSO LTD
ADAM PARSONS
SCOTT COWIE
PAUL NELSON
JONATHAN COLES
BEN SIDDONS

AUDIO
WILL DAVIS
CHRIS THORNE
JOHN DAVIES
JETHRO DUNN
ORIGINAL SCORE BY JAMES MCWILLIAMS

DIRECCIÓN DE MARKETING
NICKY HEWITT

GESTIÓN DE MARKETING GLOBAL
ALAN PERRIE

ANALISTA DE MERCADO
AMY BUDDEN

PUBLICIDAD
RICHARD EDDY
SAM CORDIER

SERVICIOS DE MARKETING
LIZ DARLING
DAVE ALCOCK
ANDY HACK
BARRY CHENEY
AMARJIT BILKHU

GUIÓN ORIGINAL Y DIRECCIÓN DE VOCES
JAMES SWALLOW

ESTUDIO DE GRABACIÓN
OUTSOURCE MEDIA

VOCES
VINCE NICHOLS
SARAH MENNELL
LIZ SUTHERLAND
PETER MARINKER
ANDREW WINCOTT
KAYVAN NOVAK
MARTIN T SHERMAN
CASSIDY DAVIS
JAKE STORM

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
SEAN GRIFFITHS
LUIS MIGUEL RODRÍGUEZ
JOE FALKE
COLIN SMYTH
SU
JAMES ZHANG
MELISSA LEE
MASSIVE BLACK INC
DEMONWARE

ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA DE THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

AVISO IMPORTANTE: Por la presente, The Codemasters Software Company Limited (en lo sucesivo, “Codemasters”) hace entrega del programa (en lo sucesivo, “el Programa”) que acompaña a este documento conforme a licencia y en las condiciones que se expresan a continuación. El Programa incluye el software, el medio que lo contiene y su documentación, ya sea impresa o en formato electrónico. La concesión de esta licencia constituye un acuerdo legal entre el usuario y Codemasters. La utilización del Programa implica la aceptación de las condiciones del presente acuerdo suscrito con Codemasters.

El Programa está protegido por la legislación inglesa, los tratados internacionales o convenciones en materia de propiedad intelectual y otras normativas al respecto. El Programa se usa conforme a licencia y no se vende, por lo que este acuerdo no concede derecho de propiedad alguno sobre el Programa o sus copias.

1. Licencia limitada de uso: Junto con la licencia, Codemasters concede al usuario derechos limitados, sin carácter exclusivo y sin derecho a cesión, para el uso de un ejemplar de este Programa para uso personal.
2. Propiedad: Todos los derechos de propiedad intelectual contenidos en el Programa (entre otros, los derivados del contenido registrado como imagen, sonido u otro formato) y la titularidad de todas y cada una de las copias recaen en Codemasters o los otorgantes de la licencia, por lo que los únicos derechos que tendrá el usuario serán los derivados de la licencia que se expresan en el primer párrafo.

QUEDAN EXPRESAMENTE PROHIBIDAS:

* la copia del Programa;
* la venta, alquiler, concesión mediante licencia, distribución, cesión o puesta a disposición, total o parcial, del Programa a otras personas con fines comerciales, entre otros, en un servicio a terceros, “cibercafés”, salones de recreativas u otros locales comerciales. Para la utilización comercial del Programa el usuario deberá suscribir con Codemasters un acuerdo de licencia específico para locales comerciales (véase la información de contacto al final del documento);
* la aplicación de ingeniería inversa, descifrado del código original, modificación, descompilación, desensamblaje o creación, total o parcial, de programas derivados del Programa;
* la retirada, desactivación u omisión de los avisos o indicativos de propiedad ubicados en el embalaje o en el interior del Programa.

GARANTÍA LIMITADA: Codemasters garantiza al comprador original del Programa que el medio en que se grabó no presentará desperfectos materiales ni de fabricación durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si se encontraran desperfectos en dicho periodo, Codemasters se aviene a reemplazar, sin coste alguno, el Programa defectuoso dentro del periodo de garantía, siempre y cuando Codemasters todavía fabrique el Programa. Para ello, se deberá enviar el Programa, a portes pagados, con el recibo de compra debidamente fechado. Si el Programa ya no estuviera disponible, Codemasters se reserva el derecho a sustituirlo por otro similar o de igual o mayor valor. Esta garantía se limita al medio en que se grabó el Programa tal y como Codemasters lo suministró, y no será válida si el defecto o defectos se derivan de un abuso, mal uso o negligencia en la utilización del Programa. Todas las garantías implícitas por ley están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente.

Excepto por lo estipulado anteriormente, esta garantía sustituye a todas las garantías acordadas por escrito o verbalmente, explícitas o implícitas, incluidas las de comercialización, calidad satisfactoria, adecuación para un propósito particular o de no infracción, y ninguna otra protesta formal o reclamación vinculará u obligará a Codemasters en forma alguna.Cuando se envíe el Programa para su devolución de acuerdo con los términos de la garantía, deberán mandarse solo los discos originales en un embalaje seguro que incluya: (1) una fotocopia del recibo de compra con la fecha de compra; (2) un documento con el nombre y la dirección claramente indicados; (3) una pequeña nota en la que se describa el desperfecto y el sistema en el que instaló el Programa.

LIMITACIÓN DE DAÑOS: Codemasters desestima toda responsabilidad en concepto de daños especiales, incidentales o emergentes derivados de la posesión, utilización, funcionamiento defectuoso del Programa, incluidos los daños a la propiedad, lucro cesante, errores informáticos, funcionamiento defectuoso de otros dispositivos o lesiones personales. En caso de lesiones, Codemasters desestima toda responsabilidad, aun cuando fuera consciente de la probabilidad de que estas pudieran ocasionarse, y siempre y cuando la ley lo permita. La compensación a la que se obliga Codemasters no excederá en ningún caso a la cantidad desembolsada para la obtención de la licencia del Programa. Si el país o región en que se concede la garantía no contempla limitaciones sobre la duración de cualquier garantía implícita ni excluye o limita los daños incidentales o derivados, dichas limitaciones y exclusiones de responsabilidad no serán aplicables. Esta garantía otorga al usuario derechos legales concretos que vienen a añadirse a los que por ley le correspondan, y que variarán dependiendo de la legislación a la que esté sujeto.

RESCISIÓN: Sin perjuicio de los derechos de Codemasters, este acuerdo se rescindirá automáticamente si el usuario no cumpliese las condiciones en él estipuladas. En ese caso, se deberán destruir los ejemplares del Programa y sus componentes.

COMPENSACIÓN: Debido al daño irreparable que para Codemasters supondría el incumplimiento de las condiciones de este acuerdo, el usuario acepta avenirse a las compensaciones adecuadas (sin que medie garantía en efectivo, depósito o prueba de los daños) debidas al incumplimiento de este acuerdo, que habrán de añadirse a las compensaciones que correspondieran a Codemasters de conformidad con la legislación aplicable.

INDEMNIZACIÓN: El usuario se compromete a indemnizar, defender y eximir a Codemasters, sus asociados, filiales, contratistas, empleados, directores y agentes de toda responsabilidad, pérdidas y gastos derivados de los actos u omisiones en el uso del Programa conforme a las condiciones de este acuerdo.

OTRAS CONDICIONES: El presente documento incluye el acuerdo íntegro alcanzado entre las partes y reemplaza a otros acuerdos o aseveraciones que las partes hubieran podido efectuar con anterioridad. Toda enmienda sobre el mismo deberá de realizarse por escrito y con el consentimiento de ambas partes. Si, por cualquier razón, se estimase inaplicable cualquiera de las condiciones expuestas en este contrato, se obrarán las modificaciones pertinentes para posibilitar su aplicación sin que el resto de las condiciones de este acuerdo se vean afectadas. El presente acuerdo se regirá e interpretará de acuerdo con la legislación inglesa, y el fuero será el de los tribunales de Inglaterra.

Todas las cuestiones relativas a esta licencia deberán dirigirse a Codemasters a las señas que se indican a continuación:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.
Tel +44 1926 814 132   Fax +44 1926 817 595.

[SOPORTE TÉCNICO]

Sitio web de Codemasters

www.codemasters.com

El sitio web de Codemasters contiene parches del juego, preguntas frecuentes y una versión en línea de nuestro soporte técnico básico. También dispone de un formulario de solicitud de soporte técnico que puedes utilizar para solicitar asistencia para este o cualquier otro juego de Codemasters.

Correo Electrónico

stecnico@atari.com
custservice@codemasters.com

Incluye tu archivo Dxdiag.txt junto a una descripción de tu problema. Para obtener dicho archivo, haz clic sobre el botón INICIO de la barra de tareas de Windows y, a continuación, haz clic en EJECUTAR. Escribe “Dxdiag” en el cuadro de diálogo que se abre y haz clic en ACEPTAR. Se mostrará la Herramienta de diagnóstico de DirectX. Para enviar los resultados no tienes más que hacer clic en el botón “GUARDAR TODA LA INFO...” y guardarlo como un archivo de texto (.txt). A continuación, adjunta ese archivo a tu correo electrónico.

Recibirás ayuda por correo electrónico en el plazo de una semana.

Teléfono/Fax

Antes de llamar, asegúrate de haber consultado nuestro sitio web por si hubiera una posible solución, y de haber leído el archivo de ayuda de MAELSTROM, el cual se encuentra en el disco DVD-ROM de MAELSTROM.

Para acceder al archivo de ayuda:

1. Haz doble clic en “Mi PC”, en el escritorio de Windows.
2. Haz clic con el botón secundario en la unidad de DVD-ROM.
3. Haz clic en “EXPLORAR”.
4. Haz doble clic en “LÉEME”.

Telf.: 91 747 03 15
Fax.: 91 329 21 00

Horario de atención:
Lunes - Viernes. De 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00

Ten en cuenta que tendrás que estar frente al PC cuando llames. Deberá estar encendido y en funcionamiento (es decir, que no se haya colgado). Las llamadas pueden quedar registradas para propósitos de formación.

Dirección de Correo Postal de Codemasters

Customer Services, Codemasters Software Ltd,
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.